# ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : ambivalence

Malédiction : sorcellerie

Force : visage parfait

Handicap : Amnésique (ne se rappelle pas de la mission du groupe)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 13

OS : 9

NERFS: 10

CRÂNE : 12

TRIPES : 11

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 5

Actuel :

### TRAITS DISTINCTIFS

### COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

### SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

### OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'armure : rassemble des fétiches, ossements, poupées nécrosées, des ficelles, des verroteries,et têtes d'animaux pour confectionner une armure anti-horlas
2 Armure : un masque de chair pour soustraire ma beauté au regard du monde (je ne veux pas qu'on me soupçonne d'être un horla)
3 Animal : Un merle moqueur
4 1 post-it avec un souvenir : j'ai mangé de la viande noire et cela m'a donné une grande force
5 parchemin non identifié où il est question d'introduire des fourmis noires chez quelqu'un
6
7
8
9
10

# ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

## FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : ambivalence

Malédiction : sorcellerie

Force : visage parfait

Handicap : Amnésique (ne se rappelle pas de la mission du groupe)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 13

OS : 9

NERFS: 10

CRÂNE : 12

TRIPES : 11

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 5

Actuel :

### TRAITS DISTINCTIFS

### COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

### SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

### OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'armure : rassemble des fétiches, ossements, poupées nécrosées, des ficelles, des verroteries,et têtes d'animaux pour confectionner une armure anti-horlas
2 Armure : un masque de chair pour soustraire ma beauté au regard du monde (je ne veux pas qu'on me soupçonne d'être un horla)
3 Animal : Un merle moqueur
4 1 post-it avec un souvenir : j'ai mangé de la viande noire et cela m'a donné une grande force
5 parchemin non identifié où il est question d'introduire des fourmis noires chez quelqu'un
6
7
8
9
10